

# Unterschiede Pathfinder1, Starfinder und DnD

Post by "sir\_ollibolli" of Sep 8th 2019, 2:34 pm

Bei Pathfinder 1e erhältst du beim Stufenaufstieg X (+ IN-Modifikator) Fertigkeitstränge, die du auf die verschiedenen Fertigkeiten verteilen kannst. Ist es eine Klassenfertigkeit, dann erhältst du mit dem ersten Rang einen Bonus von +3 hinzu. Ansonsten wird dein Fertigkeitwert um den Rang erhöht (also um 1). Bei 2 bis 13 Fertigkeitsträngen pro Stufe und 35+ Fertigkeiten muss man eine Auswahl treffen. In meinen Gruppen ist das beim Stufenaufstieg immer eine totale Bremse und dauert unverhältnismäßig lang gegenüber den anderen Wahlmöglichkeiten (bzw. deren Auswirkung). Neue Zauber auswählen hat eine eminente Auswirkung auf deinen Charakter, ein neues Talent dito, ein Fertigkeitstrang mehr, naja...

Dabei macht es Pathfinder schon besser mit den Fertigkeitsträngen und den automatischen +3 für Klassenfertigkeiten. D&D3 hat auf der ersten Stufe die 4-fache Anzahl von Fertigungspunkten (bei ca. 40 Fertigkeiten) vergeben und danach bekommt man nur die X+IN-Modifikator Fertigungspunkte. PF dagegen schaltet die +3 für alle Klassenfertigkeiten frei, das ist schon eine Verbesserung. Starfinder hat die Anzahl der Fertigkeiten dann auf 20 eingedampft, verwendet aber auch die Fertigkeitstränge von Pathfinder 1.

Display Spoiler

Min/Max und Powergaming sind Bezeichnungen für Spieler oder Charaktermodelle, die versuchen das Meiste aus den Kampffähigkeiten ihres Charakters herauszuholen. Das mag jetzt nicht so negativ klingen, aber in der Gruppenzusammensetzung kann es schwierig werden, wenn ein (oder zwei) Min/Max-Charakter mit den fiesesten Monstern den Boden aufwischt, während die anderen Charaktere sich noch nicht mal in die Nähe trauen, weil sie so gnadenlos einen auf die Nase bekommen würden. Als Spielleiter steht man dann vor dem Problem, wie man beiden Ausrichtungen dann am Tisch auch gleichermaßen Spaß vermitteln kann. Gerade in der Pathfinder Society in den USA gibt es durchaus viele Spieler, die versuchen, ihre Charaktere für den Kampf übermäßig zu optimieren.